

Z NIEŻYWEGO W ŻYWE

Śmierć uważana jest za rzecz ostateczną – koniec (przynajmniej ziemskiego) życia i jeden z niewielu pewników. To, co umarło, nie staje się na powrót żywe; to, co nieżywe, nie ożywa na naszych oczach. Śmierć to z jednej strony absolutna granica, z drugiej zaś – idealne przeciwieństwo życia. Jednak jak zazwyczaj w wypadku takich ostateczności, pojawia się pytanie, co byłoby, gdyby granica śmierci została zachwiana, rozmyta lub przekroczona w kierunku odwrotnym, niż ma to miejsce naturalnie. Tego typu rozważania odbijają się między innymi w tekstach literackich, zarówno tych dawnych, mających postać legend, jak i w takich, które przynależą raczej do szeroko rozumianej popkultury. Temat śmierci – i swoistej nieobligatoryjności jej ostatecznego charakteru – realizuje się różnorako. Warto jednak przyjrzeć się bliżej trzem z jego wariantów: ożywianiu nieożywionego, wskrzeszaniu umarłego z udziałem osoby trzeciej i – poniekąd samoistnemu – powrotowi do życia po śmierci. Wybór tekstów opisanych w niniejszym artykule jest oczywiście subiektywny, ale konieczny: próba skatalogowania przedstawień omawianych motywów mogłaby być zapewne przedmiotem obszernej publikacji. Omówieniu poddane zostaną więc tylko wybrane reprezentacje, które pozwolą uwydatnić podobieństwa i różnice między tymi trzema wariantami jednego tematu.

Wariant pierwszy: co by było, gdyby ożywić to, co nieożywione?

Reprezentacje marzeń o ożywieniu stworzonego z nieożywionej materii kształtu pojawiają się między innymi w dwóch tradycjach, które wywarły wpływ na rozwój kultury zachodniej. Z greckiej mitologii wywodzi się postać Galatei, idealnej kobiety wyrzeźbionej przez Pigmaliona i ożywionej – dzięki gorliwym modlitwom stwórcy – przez Afrodytę¹. Z tradycji żydowskiej pochodzi z kolei figura golema, a wszyscy jej interpretatorzy podkreślają wielość znaczeń, które mogą kryć się za tą koncepcją. Nie sposób przytoczyć w krótkim artykule szczegółowych interpretacji religioznawczych, zostaną więc one tym razem pominięte na rzecz rozważań na temat dosłownych rozumień koncepcji golema, które swoje odbicie znalazły

¹ Por. Owidiusz, *Metamorfozy*, tłum. A. Kamińska, S. Stabryła, Wrocław 1995, ss. 263 – 265.

w przykładach przede wszystkim literackich. Będzie więc chodzić o golema takiego, jakim opisuje go Jacob Grimm:

Polscy żydzi po odmówieniu pewnych modlitw robią ludzką postać z gliny albo mułu, a gdy wypowiedzą nad nią cudowne *Shemhaphoras* [imię Boga], to człowiek ów musi ożyć. Mówić wprowadzić nie umie, ale rozumie z grubsza, co się mówi lub rozkazuje. Nazywają go *golem* [...] Na czole ma napisane *emet* [prawda], ale codziennie przybiera na wadze i szybko rośnie, [...]. Dlatego ze strachu przed nim wymazują pierwszą literę, tak iż zostaje tylko *met* [jest martwy], a wtedy on rozpada się i zamienia z powrotem w glinę².

Choć Grimm mocno podkreśla celowość stworzenia golema, żydowska tradycja zakłada przede wszystkim, że powodzenie tego aktu jest dowodem bezgrzeszności twórcy. Talmudyczne zdanie: „Rabha rzekł: Gdyby sprawiedliwi chcieli, mogliby stworzyć świat, gdyż mówi się [Iz 59,2]: Bo wasze winy tworzą przepaść między wami a waszym Bogiem” jest traktowane jako dowód na to, że człowiek bez grzechu posiada takie same moce twórcze jak te, które ma Bóg³. Te teoretyczne treści wpłynęły najpierw, najpóźniej w XII wieku, na ustalenie stałych zasad dotyczących procedury stworzenia golema, przenikających potem do kultury masowej i legend. Dotyczą one przede wszystkim rytuału tworzenia, który składa się kolejno z: zebrania i uformowania gliny, recytowania nad figurą 221 lub 231 kombinacji alfabetu i/lub liter alfabetu z literami tetragramu (JHWH) oraz z zaszczepienia w stworze „niższej duszy” poprzez włożenie jej w usta kawałka pergaminu ze słowem *emet* lub opieczętownie tym słowem jej czoła. Tylko dwie pierwsze zasady znajdują swoje źródło w dawnych tekstach teoretycznych. Trzecia pojawia się przede wszystkim w legendach, popularnych zwłaszcza wśród Żydów niemieckich i polskich⁴. Legendy te od XV – XVI wieku przybierają charakter przekazywanych z ust do ust opowieści, których bohaterami są nie, jak wcześniej, protoplaści, ale osoby współczesne. Wtedy też omawiana figura zyskuje kształt, z jakim kojarzony jest do dziś. Przede wszystkim konstytuuje się motyw golema-sługi, po który sięgają autorzy XVII-wiecznych tekstów naukowych o Żydach. Golem jest w pełni zależny od swojego stwórcy i oddany mu. Niektóre legendy wspominają o czterdziestodniowym okresie pracy, ale nie jest to normą – zwykle

² J. Grimm, tekst w „*Zeitung für Einsiedler*”, cyt. za: G. Scholem, *Kabala i jej symbolika*, tłum. R. Wojnakowski, Kraków 1996, s. 172.

³ Widoczna jest tu jedna z podstawowych różnic między legendami o golemie a mitem o Pigmalionie i Galatei: w greckiej opowieści do ożywienia konieczna jest interwencja bóstwa.

⁴ Por. *ibidem*, ss. 213 – 217.

golem służy tak długo, aż nie zostanie unicestwiony. Ponadto, choć stworzenie jest podobne do człowieka, odróżnia je jedna zasadnicza cecha: niezdolność mówienia. Ma to związek ze szczególną rolą mowy, która wedle tradycji żydowskiej miała być nieodłącznie związana z duszą wyższego rzędu, rozumną, taką, jaką posiada człowiek. Czasem problem braku właściwej duszy ujawnia się w postaci niezdolności golema do rozplodu lub braku popędu seksualnego. W legendach pojawia się także motyw, który nie występował w teoretycznych rozważaniach na temat golema: kwestia niebezpieczeństwa związanego z ożywieniem. Tworzenie golema zawsze wiązało się ryzykiem, jednak pierwotnie było ono spowodowane samym charakterem aktu twórczego, napięciem, jakie występuje w stwórcy upodabniającym się do Boga. Dopiero w legendach – i to późnych – niebezpieczny staje się sam twór, który może doprowadzić do zagłady swego stwórcy, wymknąwszy się spod kontroli. Takie doniesienia pojawiają się w liście Christopha Arnolda, badacza spraw żydowskich, który później niemal dokładnie powtarza Grimm w cytowanym już fragmencie⁵.

Pełny obraz golema, jaki przeniknął do popkultury, pochodzi z początku XX w., z opublikowanej w 1909 r. książki funkcjonującej m.in. pod tytułem *Cuda rabiego Lowa z Golemem* czy też *Cuda Maharala*. Opisana jest w niej historia rabiego Jehudy Löwa ben Betzalela, który wraz z pomocnikami tworzy niemego golema, mającego być przede wszystkim sługą i pomocnikiem chroniącym żydów przed oskarżeniami o mordy rytualne na niemowlętach. Rabbi przyprowadza golema do domu, a potem krąży on nocami po mieście, zapobiegając podrzucaniu do domów Żydów zwłok chrześcijańskich niemowląt. Wyręcza też Żydów w drobnych pracach. Jednak do czasu – ostatecznie golem popada w szaleństwo i jego stwórca zmuszony jest pozbawić go życia.

Część historii o golemach związana jest z popularnymi w średniowieczu legendami o automatach⁶ – golema jako żywą istotę powstałą dzięki człowiekowi utożsamia się z ożywionymi rzeźbami czy mechanicznymi lalkami. Echa takiego rozumienia znaleźć można w XIX-wiecznym opowiadaniu Ernsta Theodora Hoffmanna *Piaskun*, gdzie jednym z wątków jest miłość głównego bohatera właśnie do automatu o imieniu Olimpia, który ten uważa za prawdziwą kobietę.

⁵ Por. *Sota hoc est Liber Mischnikus de uxore adulterii suspecta*, Altdorf 1674, cyt. za: G. Scholem, op. cit., s. 176.

⁶ Por. G. Scholem, op. cit., ss. 213 – 214.

Automat jest dla Nathanaela lepszy niż jego dotychczasowa partnerka, bo wydaje mu się bardziej „romantyczny” – cechuje go nadnaturalna gracia, wdzięk i swoista melancholia, a ponadto nie mówi, wzdycha tylko i wysłuchuje cierpliwie wszystkich rozważań bohatera. Jak widać, wątki legend o golemie zostały tu mocno przefiltrowane na potrzeby dzieła romantycznego, uwidacznia się jednak na przykład motyw braku mowy⁷.

Po klasycznie rozumiany wątek golema sięga także na przykład autor współczesny. Graham Masterton, w opowiadaniu *Stworzenie Belindy*. Golem ponownie przybiera tu postać kobiety – ma ona służyć stwórcy jako partnerka na jedną noc, bo wedle założeń rozpadnie się wraz z nastaniem świtu. Brakuje wprawdzie w tym opowiadaniu elementów rytuału, jednak wiąże je z żydowskimi legendami przede wszystkim to, że Belinda jest lepiąca z piasku w konkretnym (w domyśle: czystym) miejscu plaży, a jej ożywienie wymaga czasu – ten wątek pojawia się także w niektórych przekazach dotyczących golemów. Innowacja polega na tym, że wskutek wypadku ożywająca powoli figura Belindy zostaje podeptana, uszkodzona. W legendach o golemach taka niedoskonałość spowodowałaby jedynie niepowodzenie całego rytuału, natomiast u Mastertona Belinda mimo wszystko ożywa w swej zniszczonej formie i w finałowej scenie zjawia się w pokoju bohatera⁸.

Wariant drugi: Co by było, gdyby stworzyć nowe życie z tego, co umarło?

Wzbudzenie życia w nieożywionej materii to wprawdzie swego rodzaju próba wyjścia ponad typowe ludzkie możliwości, jednakże nie stanowi ono przekroczenia granicy śmierci *sensu stricto*. Takie przekroczenie zaobserwować można natomiast w tekstach, które poruszają temat ożywienia tego, co umarło; jednym z przykładów może być – znana powszechnie i wielokrotnie reinterpretowana – powieść Mary Shelley *Frankenstein, czyli nowy Prometeusz*. Co łączy *Frankensteina* z legendami

⁷ Po przykład *Piaskuna* sięga Sigmund Freud w eseju *Niesamowite*, gdzie posługuje się kategorią niesamowitości zaczerpniętą od Ernsta Jentscha; jednym z czynników wywołujących to uczucie – a więc wyrwających podmiot ze świata znanych mu zasad i zmuszających do konfrontacji z tym, co niewpisujące się w oswojoną rzeczywistość – jest „wątpliwość, czy jakiś przedmiot nieożywiony nie jest przypadkiem obdarzony duszą” – por. S. Freud, *Niesamowite* [w:] *Pisma psychologiczne*, t. 3, Warszawa 1997.

⁸ Warto zauważyć, że obie wspomniane realizacje – ta z *Piaskuna* i ta ze *Stworzenia Belindy* – łączą wątek golema z motywem znanym z mitu o Pigmalionie; do legendy żydowskiej, do której nawiązuje więc zostaje do żydowskich legend element zupełnie nieuwzględniany, a w związku z tym: dodatkowy kontekst.

o golemie? Monstrum stworzone przez Wiktora Frankensteina, identycznie jak Golem, powstaje w wyniku działalności człowieka, który uzurpuje sobie prawo do kopiowania boskiego aktu kreacji. Wiktor Frankenstein pokłada ufność w możliwościach, które daje mu nauka i stawia się na pozycji Boga – choć sam nie nazywa tego wprost, zwraca na to uwagę Monstrum w jednej z ich rozmów⁹. Ponadto Potwór również stanowi zagrożenie dla swego stwórcy – i to zagrożenie bardzo namacalne i konkretne, zabija bowiem bliskich Frankensteina. Znaleźć tu można echa jednego z wątków legend o golemie z Pragi: szaleństwo golema spowodowane jest zaniedbaniem go przez stwórcę¹⁰. Siłą kierującą Monstrum jest przede wszystkim chęć ukojenia samotności – dlatego najpierw próbuje odnaleźć się w świecie ludzi, a wreszcie prosi Frankensteina o stworzenie towarzyski. Jest dziełem opuszczonym przez swojego stwórcę, pozostawionym samemu sobie, co w prosty sposób prowadzi do degeneracji. Z drugiej strony to właśnie ten aspekt odróżnia Monstrum od golemów, które były neutralne moralnie i nie przejawiały głębszych uczuć. Twór Frankensteina on sam nazywa „istotą wysoce wrażliwą”, która, oczywiście, jest obdarzona zdolnością mowy (choć musi ją opanować właściwie od podstaw), a także pewnym rodzajem popędu płciowego: pożąda przecież nie tylko po prostu towarzystwa, ale bardzo konkretnie – partnerki.

Na uwagę zasługują jeszcze dwie kwestie. Po pierwsze: Monstrum jest zbudowane z fragmentów innych ciał ludzkich. Po drugie: ciała te są dobywane z kostnic i cmentarzy, a więc martwe, choć nie uległy jeszcze rozkładowi. Oprócz naruszenia wyjątkowości boskiego aktu kreacji następuje więc także złamanie tabu śmierci i próba odwrócenia rytuału przejścia z nią związanego. Monstrum nie tyle wraca zza grobu, co jest zlepkiem kawałków istot umarłych. Stąd jego problemy z tożsamością i ciągle zastanawianie się, kim lub czym jest. Łączą się w nim dwie cechy, które czynią jego postać maksymalnie wstrętą: jest trupem, a trup, jak tłumaczy Julia Kristeva, stanowi „szczyt wstrętu”, bo wskazuje śmierć i prezentuje, co dzieje się z ciałem, gdy nie ma w nim życia¹¹; cechuje go też fragmentaryczność, która w jasny sposób neguje jakąkolwiek integralność Potwora. Te dwie kwestie wprost odsyłają do kategorii abiektu: ani podmiotu, ani przedmiotu, ale wy-miotu,

⁹ Por. A. Gemra, *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monstrum Frankensteina w wybranych utworach*, s. 258.

¹⁰ Por. G. Scholem, op. cit., s. 189.

¹¹ Por. J. Kristeva, *Potęga obrzydzenia. Esej o wstręcie*, tłum. M. Falski, ss. 9 – 10.

tego, co odrzucone, ale przed czym nie ma ucieczki ani obrony¹². Podkreśla to zresztą sam Frankenstein, mówiąc o Monstrum po prostu „to” (*it*).

Potwór stworzony przez Frankensteina jest więc poniekąd doskonalszym dziełem niż golem – zdaje się mieć rozumną duszę, bo jest stworzony, przynajmniej częściowo, z fragmentów ludzkich ciał, a nie z nieożywionej materii. Jednak równocześnie Monstrum wciąż nie jest człowiekiem i nie może być z nim pomyłone: zawieszone pomiędzy śmiercią a powtórным pełnym życiem, nie ma ukształtowanej tożsamości, czuje się wyobcowane i szybko staje się zdeprawowane. W warstwie wizualnej odzwierciedlone jest to przez jego wygląd, budzący wstręt i niemożliwy do zaakceptowania przez ludzi.

Wariant trzeci: Co by było, gdyby to, co martwe, wstało z grobu?

Monstrum Frankensteina chętnie było i jest wykorzystywane przez twórców pop-kultury, zwłaszcza horrorów. Zestawiane bywa z innymi figurami, które również stanowią realizację motywu ożywienia, choć między nimi a Potworem zachodzi szereg różnic – mianowicie z zombie, żywymi trupami. Motyw zombie podlegał swoistej ewolucji¹³. Pierwsze doniesienia o zombie i równocześnie pierwsze użycie tej nazwy notuje William Seabrooke w swojej książce *The Magic Island*, w której przedstawia dziennikarską wizję religii voodoo. W ten sposób tworzy raczej jej uproszczony kulturowy obraz, przewijający się później w różnych tekstach, zwłaszcza popkulturowych. Wedle tej wizji zombie to stwory tworzone przez bokorów, kapłanów, którzy w ten sposób produkują niewolników, mających służyć głównie do prac polowych. Zombie powstaje podczas rytuału, poprzez doprowadzenie człowieka na granicę życia i śmierci lub nawet uśmiercenie za pomocą specjalnej mieszanki ziół, trucizn i czasem ludzkich szczątków. Funkcje życiowe ofiary zamierają na jakiś czas, a potem kapłan „wskrzesza” ją jako swojego sługę. Tak stworzony zombie jest uważany za martwego, który wstał z grobu, wskrzeszony magiczną mocą. Nie da się go pomylić z człowiekiem: chodzi niezgrabnie, jest odurzony, ma nieprzytomne, zobojętniałe spojrzenie i trudności z mówieniem. Pozostaje także sługą swego stwórcy tak długo, jak długo jest mu potrzebny, podtrzymywany w stanie odurzenia za pomocą regularnie podawanych środków, a czasem, gdy jest już zbędny, porzuca się go gdzieś w dżungli. Niektóre

¹² Por. ibidem, s. 8.

¹³ Por. np. A. Has-Tokarz, *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011, ss. 297 – 320.

przekazy głoszą, że zombie może się „wybudzić” – gdy zje słoną potrawę albo dotknie soli, orientuje się, że powinien być martwy i zakopuje się sam we własnym grobie. Czasem także po śmierci bokora-stwórcy zombie wyzwala się spod jego wpływu.

Drugie, zupełnie inne wyobrażenie zombie zawdzięczamy przede wszystkim filmowi George’a Romero *Noc żywych trupów* z 1968 r. i to właśnie ono funkcjonuje w kulturze częściej. Początkowo ożywieńcy nie byli nazywani „zombie”, a właśnie „żywymi trupami” (*ghouls*), dopiero z czasem doszło do kontaminacji tego wątku z wątkiem haitańskim i do przeniesienia nazwy z wierzeń voodoo na ożywionych umarłych. Zombie, pojawiający się przez długi czas przede wszystkim w filmach, a dopiero później i zdecydowanie rzadziej w literaturze, powstają z różnych, nie zawsze wyjaśnionych jednoznacznie powodów: zwykle przez radiację lub skażenie środowiska. Bo to nie powód czy sposób powstania jest tu istotny, a sama ich obecność. Zombie nie występują pojedynczo, ale w grupach. Nie ma w ich przypadku mowy o duszy – zmiana w zombie powoduje stanie się właściwie uosobionym instynktem czy konkretniej: uosobionym głodem mięsa. Zombie są wcieloną brzydotą i groteskowością, agresją i popędlivością. Budzą mieszanię lęku i obrzydzenia z przewagą tego drugiego¹⁴.

Jak widać, pierwsze wyobrażenie bliższe jest legendom o golemach: zombie to w tym wypadku rytualnie stworzony sługa, istniejący w pełnej zależności od swojego stwórcy. Z kolei romerowska wizja bliższa jest historii Monstrum Frankensteina, pomija jednak mistyczny aspekt tworzenia Potwora, skupiając się na samym tworze, a zwłaszcza na jego cechach fizycznych i związkach z abiektem.

Motywy z legend o voodoo-zombie pojawia się w zmodyfikowanej formie na przykład w powieści *Tengu* Grahama Mastertona. Jest to przykład oderwania elementów tego wątku od ich kontekstu kulturowego: Masterton sięga z jednej strony po schemat bezwolnego sługi, stworzonego w konkretnym celu, z drugiej zaś po fragmenty folkloru japońskiego. W ten sposób konstruuje sylwetki superwojowników, tworzonych poprzez doprowadzanie wybranych, silnych mężczyzn do stanu skrajnego bólu na granicy ze śmiercią, dzięki czemu możliwe jest owdładnięcie ich ciał poprzez demona zemsty.

Z kolei romerowską wizję kontynuuje Stephen King w powieści *Komórka*,

¹⁴ Por. np. S. Žižek, *Looking Awry: An Introduction to Jacques Lacan Through Popular Culture*, Cambridge, Mass: MIT Press, 1991, *passim*.

która jest w dużej mierze typową powieścią o zombie, bliską innym fabułom tego typu. King nie tylko umiejscawia opowieść w czasach najzupełniej współczesnych, ale również angażuje nowe technologie – zaraza zmieniająca ludzi w zombie rozprzestrzenia się poprzez telefony komórkowe. Powstałe w tak niezwykle sposób ożywione trupy są odrażające i nadzwyczaj okrutne.

Podsumowanie: podobieństwa, połączenia, pytania

Trzy omówione warianty opowieści o nieostateczności śmierci i nieoczywistości tego, co nieożywione, mają swoje oczywiste funkcje. W przypadku golemów i Monstrum na pierwszy plan wysuwa się problem ludzkiej pychy i jej destrukcyjnego wpływu zarówno na twórcę, jak i na dzieło. Człowiek nie ma możliwości pełnowartościowego skopiowania boskiego aktu stworzenia czegoś z niczego lub zanegowania naturalnych praw, bo sam jest niedoskonały. Może więc stworzyć tylko coś jeszcze bardziej niedoskonałego – wyraźnie mówi to Frankensteinowi jego twór. Z kolei zarówno w historii Potwora Frankensteina, jak i w przypadku zombie widoczny jest brak możliwości rzeczywistego odwrócenia śmierci. Mimo podejmowanych przez bohaterów prób zanegowania jej ostateczności, nadal pozostaje ona ostateczną granicą, którą przekroczyć można tylko w jedną stronę. Nawet jeśli uda się powrócić zza grobu, to nigdy nie jest to powrót pełny i nigdy taka istota nie jest całkowicie człowiekiem – pozostaje w sferze liminalnej, pomiędzy tym, co żywe, a tym, co martwe¹⁵.

Wszystkie trzy motywy służą więc w pewien sposób porządkowaniu świata i wzmacnianiu tożsamości podmiotu, który styka się z „Innymi” – golemami, Monstrum czy zombie. Jednakże pojedyncze zastosowanie tych splecionych i pełnych wzajemnych zależności wątków nie zawsze jest wystarczająco satysfakcjonujące – coraz chętniej autorzy próbują mieszać je w sposób jeszcze bardziej wyraźny. Pokazać to mogą dwa współczesne literackie przykłady.

W powieści Stephena Kinga *Cmętaż zwieżąt* bohater, lekarz, zmienia pracę i przeprowadza się wraz z rodziną do domu w odludnej okolicy, blisko ogromnych lasów. Gdy żona z dziećmi wyjeżdża, w wypadku ginie ukochany kot córki bohatera. Sąsiad, kierowany z jednej strony litością dla dziecka, dla którego pojęcie śmierci ciągle jest obce, z drugiej zaś – złowrogą mocą, prowadzi Louisa na pradawny cmentarz, który charakteryzuje się tym, że, o ile dotrze się już do niego

¹⁵ Por. A. van Gennep, *Obrzędy przejścia*, tłum. Beata Białą, Warszawa 2006.

(a nie jest to łatwe), pochowane na nim zwłoki dowolnego stworzenia ożywają. Louis zakopuje więc kota w ziemi a nazajutrz, ku własnemu zdumieniu, znajduje go w domu – żywego, choć nie do końca. Podobnie postępuje potem Louis ze swoim zmarłym synem, a na koniec – z żoną.

King wyraźnie łączy trzy motywy: z jednej strony, jak we *Frankensteinie* naukowiec-racjonalista, przekonany o własnej mocy, daje się wciągnąć w intrygę i zaczyna korzystać z sił, których nie rozumie. Przez cały utwór podkreślana jest także, jakże ważna w powieści Shelley, kwestia odpowiedzialności człowieka za to, co stworzył. Uwagę przykuwa też fakt, iż syn Louisa w wypadku zostaje pozbawiony głowy – i taki właśnie, z głową przyszytą do tułowia, na wzór pokawałkowanego Monstrum, zostaje ożywiony przez ojca. Z kolei nawiązanie do zombie pojawia się w powieści w sposób wyraźny, kiedy bohater sam siebie pyta: „Chcesz wskrzesić zombi rodem z filmów grozy klasy B?”. Istotnie, ożywione na pradawnym cmentarzu stworzenia przypominają wyraźnie zombie: są pozbawione gracji i wdzięku, poruszają się ciężko i z pewnym trudem (co szczególnie razi w przypadku kota, który z natury jest przecież pełen gracji), są zimne i oślizgłe, wydzielają trupi zapach. Ewidentnie są obrzydliwe i wzbudzają w żywych wstręt. Poza tym – i tu wątek zombie łączy się specyficznie z motywem golemicznym – pojawia się pytanie o obecność lub nieobecność ich duszy. Z pewnością po wskrzeszeniu stworzenia nie są już sobą – raczej stanowią przekaznik obcej, wrogiej mocy, ich własna dusza nie jest więc obecna. Legendy o golemach przywodzi na myśl też sama forma wskrzeszenia: jest to rytuał, który wymaga specjalnych warunków, nie jest możliwy do wykonania dla każdego (trzeba znać drogę na cmentarz) i może zaistnieć tylko w jednym, konkretnym miejscu.

Drugim przykładem połączenia omawianych figur jest opowiadanie Teda Chianga *Siedemdziesiąt dwie litery*, w którym następuje przemieszczenie motywów z opowieści Monstrum i o golemie. Bohater opowiadania, Robert Stratton, jest ekspertem od nazewnictwa, który pracuje nad ulepszaniem mechanicznych golemów, służących ludziom przede wszystkim jako pomocnicy. Jego celem jest udoskonalanie wszczepianych w golemy imion tak, by możliwe było maksymalne upodobnienie ich możliwości do ludzkich – na przykład nadanie chwytności palcom automatów. Stratton zostaje zaproszony do współpracy przy tajnym projekcie, którego uczestnicy zauważyli na drodze badań, że ludzkość za cztery pokolenia zniknie z powierzchni ziemi, bo stanie się bezpłodna. W związku z tym

trwają prace nad przywróceniem płodności poprzez wszczepianie zarodkom imion, umożliwiających dalsze rozmnażanie – rodzaj sztucznego zapładniania. Pomysłodawcy projektu chcą przy okazji zapanować nad kwestią rozrodczości niższych klas społecznych i ograniczyć im możliwość rozplodu, słowem: kontrolować populację.

Nawiązanie do golemów jest oczywiste: tak nazywają się u Chianga mechaniczne automaty na usługach ludzi. Z drugiej strony sama kwestia imienia i jego mocy sprawczej, możliwości przenoszenia życia, tak ważna w legendach o golemach, wysuwa się w *Siedemdziesięciu dwóch literach* na plan pierwszy. Ale nie brak również nawiązań do wątku Monstrum Frankensteina – przede wszystkim widać to w swoistym unaukowieniu mistycznych przecież pierwotnie wątków. Stratton jest wprawdzie idealistą, ale wciąż naukowcem; Podobnie jak Wiktor Frankenstein, ma nauczyciela, który jednak szybko okazuje się posiadać możliwości mniejsze niż jego uczeń. Poza tym przez całe opowiadanie Chianga przebija się zajmujący umysłowość współczesnych twórców kultury wątek tego, co wolno, a czego nie wolno naukowcowi, który posiada ogromne możliwości.

Zarówno te teksty kultury, które poruszają jeden tylko z trzech omawianych wyżej wariantów, jak i te, które je w różnym stopniu mieszają, operują tymi samymi zagadnieniami – kwestiami porządku, granicy i jej naruszalności lub nienaruszalności, pytaniem o to, których praw nie wolno przekraczać, by nie narazić się na niebezpieczeństwo i ile potrzeba, aby to, co z nieożywionego lub martwego stało się żywe, nie zagroziło twórcy lub otoczeniu. A ponadto – głębokie i pełne niepokoju pytanie o istotę człowieczeństwa, która, nieuchwytna i trudna do zdefiniowania, może łatwo ulec rozmyciu.

BIBLIOGRAFIA

- Freud S., *Niesamowite* [w:] idem, *Pisma psychologiczne*, tłum. R. Reszke, Warszawa 1997.
- Gemra A., *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monstrum Frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław 2008.
- Has-Tokarz A., *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011.
- Kristeva J., *Potęga obrzydzenia. Esej o wstręcie*, tłum. M. Falski, Kraków 2007.
- Scholem G., *Kabała i jej symbolika*, tłum. R. Wojnakowski, Kraków 1996.

LITERATURA PODMIOTU

- Chiang T. *Siedemdziesiąt dwie litery*.
- Hoffman E. T., *Piaskun*.
- King S. *CMętaż zwieżąt*.
- King S., *Komórka*.
- Masterton G., *Tengu*.
- Masterton G., *Stworzenie Belindy*.
- Shelley M., *Frankenstein albo Nowy Prometeusz*.